


10/91 Nr. 31 / 3. Jahrgang 8,--

## ATARI-Messe '91
- Größte Atari-Show der Welt in Düsseldorf

## Simulationen
- Die besten vier Spiele im Test

## Sound Digitizer
- Sound-Sampling leicht gemacht

## PM-Grafik
- Praxisbezogene Anwendungen

## Software
- Swop
- Dig-Out
- Musikbonus
- Banner Maker
- Hurdle-Jumper

Mit Diskette!

Alle Programme auf Diskette im Heft!

## Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Ezcan

Redaktion: K. Ezcan (KE)
M. Becker (MB)

Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)
A. & M. Volpini (AV)

Anzeigen: 1/1 Seite DM 150,--
1/2 Seite DM 80,--

Auflage: 300 Exemplare

Vertrieb: KE-SOFT, Maintal
Anschrift: ZONG, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel. 06181/87539

### Manuskript- und Programm-einsendungen:

Beiträge werden gerne entgegengenommen, wenn frei von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung. Für unverlangt eingesandte Beiträge keine Haftung. Honorar wird von der Redaktion nach Art und Qualität festgelegt. Keine Gewähr für Richtigkeit aller Veröffentlichungen. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

### Erscheinungsweise

ZONG erscheint monatlich je zum 1. des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabo DM 84,-- (12 Ausgaben). Jeder neue Abonnent erhält einen Titel aus der Wühlkiste nach freier Wahl:

KASS.: Act.Biker, Collapse, Desp. Rider, Panic Express, Hangman, Matta Blatta, Rob.Knights,. Sil.War., System 8, Hover Bover. DISK: Bilbo, Scaremonger. LITERATUR: Atarimagazine (2=1WK): '87: 3, 5, 7, 9, 10. '88: 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10. '89: 8, 11.










Simulationsspiele Seite 09

PD-Software Seite 21

Banner-Maker Seite 29

# Vorwort

Ein freudiges Hallo an alle Leser. Es geht wieder stark spürbar aufwärts mit dem XL. Dies konnten wir zumindest auf der Atari-Messe feststellen, auf der uns eine sehr große Nachfrage nach unserer Ware den riesigen Aufwand hat vergessen lassen. Wir haben unter anderem viele neue Kunden kennengelernt, ausgiebig mit Kunden und Abonnenten gesprochen, und nach Angaben umliegender Großhändler war unser Kaffee der beste auf der Messe!

Aufmerksam machen wollen wir auf unseren neuen Hauptkatalog, der zum 15.10.91 erscheinen wird. Wer ihn zu diesem Zeitpunkt schon haben will, möchte uns bitte gleich DM 2,-- als Unkostenbeitrag zusenden, damit wir die Portokosten etwas in den Griff bekommen!

Das geplante Interview mit der Firma EDV-Computer-Shop aus Berlin mußte leider wegen eines kleinen Unfalls entfallen. Wir wünschen gute Besserung, Helmut. Das Interview werden wir möglichst bald nachholen.

### Highlights

Eines der größten Highlights ist sicher der Bericht über die ATARI-Messe, der das ganze Umfeld und die Geschehnisse der einzelnen Tage zusammenfaßt.

Hochinteressant ist auch sicher der zweite Teil des DFÜ-Berichtes von Stefan Dorlach.

Hinweisen möchte ich außerdem auf das TOP-Rollenspiel Eternal Dagger, welches wir nun endlich zu einem vernünftigen Preis anbieten können. Wer schon immer auf Simulationsspiele heiß war, kommt diesmal sicher auf seine Kosten, den die vier bekanntesten stehen heute auf dem Prüfstand!

# News

### Mai-Hei Soft

"Laser Robot" heißt das neue Werk aus dem Osten Deutschlands. Es handelt sich um ein Leiterspiel, bei dem man einen kleinen Roboter auf der Suche nach Gegenständen durch grafisch gut gemachte Landschaften steuern muß. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

### Holland

Und noch ein Magazin, diesmal aus Holland. Das "Mega Magazine" bietet ungewöhnlichen Stoff, denn es wird nichts indiziert. Die erste Ausgabe werden wir im nächsten ZONG ausführlich vorstellen. Alle Texte sind in englischer Sprache.

### KE-SOFT

Ab sofort werden bei KE-SOFT folgende Spiele auch mit deutschen Anleitungen geliefert: Elektraglide, Action Biker, Zenji, Caverns of Khafka, Millipede, Qix, Galaxian, Frenesis.

Neu erhältlich sind die folgenden Spiele:

| Spiel | Medium | Preis |
|---|---|---|
| Asteroids | Steckmodul | 19,80 |
| Joust | Steckmodul | 19,80 |
| HERO | Steckmodul | 24,80 |
| F-15 Strike Eagle | Diskette | 29,80 |
| Eternal Dagger | Diskette | 24,80 |
| Ogre | Diskette | 19,80 |
| Battalion Command. | Diskette | 19,80 |
| War in Russia | Diskette | 19,80 |

Die noch nicht erfolgten Tests werden nachgereicht.
Besonders interessant ist die neue Demodiskette II, mehr hierzu findet Ihr unter "PD-Software".

### Zeppelin Games

"Stack Up" nennt sich die Englische Antwort auf "Coloris". Test hierzu in dieser Ausgabe.





# Leserbriefe

Hallo KE-SOFT,

ein weiterer Leserbrief von mir. Ich möchte heute Stellung zum Thema Raubkopien nehmen.
Raubkopieren ist ungesetzlich und bringt die letzten Firmen, die noch Software für den kleinen Atari herstellen, dazu, dies nicht mehr zu tun. Dies haben in der Zwischenzeit wohl die meisten der XL/XE-User in den alten Bundesländern begriffen.
Doch unser Land ist größer geworden und es gibt nun neue XL/XE-User in Deutschland: Die User aus den fünf neuen Bundesländern.
Da früher diese User kaum an Originale herankamen, mußten sie die Programme zwangsläufig raubkopieren. Doch jetzt können sie welche bekommen (z.B. bei KE-SOFT). Aber es wird fleißig weiterkopiert. Zwar verständlich, da viele es nicht anders gewöhnt sind, aber eben auch schlecht für den XL/XE. Dort hat sich die Einsicht noch nicht durchgesetzt, wie bei uns. So weiß ich noch nicht, ob die Wiedervereinigung uns XL/XE-Usern einen neuen Aufschwung oder den Untergang gebracht hat.
Einerseits kommen viele gute Programme aus den neuen Ländern, sowie viele Kunden. Aber es gibt eben auch eine Menge Raubkopierer, die nicht merken, daß sie sich selbst fertig machen.
Also, an alle Raubkopierer (egal ob Ost oder West). Laßt das Raubkopieren sein. Ihr schafft es sonst, daß unser Computer ausstirbt, denn nicht alle Firmen sind solche Idealisten wie KE-SOFT.
Themawechsel (Testberichte): Ich finde es wirklich gut, daß Ihr relativ objektiv testet und nicht ein Programm aus kommerziellen Gründen zu gut bewertet.
Natürlich sind nicht alle Programme, die veröffentlicht werden, super (von Euch gefällt mit z.B. Oblitroid wenig) und deshalb verstehe ich nicht, daß Herr Schönfeld sich aufregt, wenn seine Programme nur mittelmäßig bewertet werden: Z.B. KLAX ist sehr farbenfroh aber für den Normaluser (die Zielgruppe, zu der ich mich zähle) nicht überwältigend umgesetzt, wenn ich mir da die Taschenrechner Grafik (C64) von KLAX ansehe...
Ich dachte immer, daß alles, was es auf dem C64 gibt, genauso gut oder besser auf unseren kleinen Atari umgesetzt werden kann, wieso dann KLAX nicht? Aber das ist wieder ein anderes Thema. Von mir habt Ihr die Bestätigung, daß Ihr ziemlich (nobody's perfect) objektiv seid.
Noch eine Bitte an Andreas Kempen: Ich würde mich freuen, wenn Du die Kochecke weiterhin füllen würdest.
Ich verabschiede mich bis demnächst mit einem kräftigen ZONG-ZONG.

M. Gitzel, 6492 Sinntal

### ZONG-Re(d)aktion:

Sicher gibt es noch eine Menge unbelehrbarer Raubkopierer in den neuen Ländern. Diese werden hoffentlich immer weniger und die Anzahl der kaufenden Normaluser steigt in dem Maße. Sicher ist jedoch, daß die Wiedervereinigung uns einen riesigen Aufschwung gebracht hat, denn mit der steigenden Kaufkraft der User, steigt auch deren Wille zum Verzicht auf das Raubkopieren. Die finanzielle Seite ist dort drüben sicher auch oft ein Problem (was nicht heißen soll, daß jetzt jeder sich arm fühlender einfach raubkopieren darf).
Das Thema H. Schönfeld hat sich für uns erledigt, da wir ein interessantes Gespräch mit ihm auf der Atari-Messe führen konnten. So wir es richtig heraushören konnten, waren seine Attacken nicht böswillig sondern nur ein wenig provozierend gemeint, um uns ein wenig aus der Reserve zu locken.
Das mit der Kochecke wird wohl nichts mehr, da einerseits zu viele sie nicht mehr haben wollten und andererseits A. Kempen keine Lust auf Atari 8-Bit mehr hat.

# Daten-Fern-Übertragung

## Das Übertragungs-Verfahren

Die Geschwindigkeit einer Datenübertragung wird durch die Einheit Baud ausgedrückt, man kann hier auch von "Bit pro Sekunde" sprechen. 1 Baud entspricht also einer Übertragungsgeschwindigkeit von 1 Bit/Sekunde. Es gibt viele unterschiedliche Baudraten in der DFü, die übliche Geschwindigkeit bei Einsatz von Personalcomputern beträgt 300 oder 1200 Baud. Das Telefonnetz stellt für die Datenübertragung zwei Kanäle bereit, die beide auf je zwei verschiedenen Frequenzen laufen. Damit wird der sogenannte "Duplex"-Betrieb ermöglicht. Man spricht von Duplexbetrieb, wenn beide Partner einer Datenübertragung zur gleichen Zeit senden und empfangen können, andererseits nennt man das Gegenteil dieses Vorgangs "Halb-Duplex"-Verfahren. Hier kann immer nur einer der beteiligten Computer senden bzw. empfangen.

Wozu dienen die beiden Frequenzen eines Kanals? Dazu muß man wissen, wie die übertragenen Daten aussehen. Daten werden in der Telekommunikation nach dem ASCII-Code verschlüsselt. Sicher ist Ihnen dieser Begriff geläufig. Die vom Rechner ausgegebene Bit-Kombination eines zu sendenden Zeichens besteht aus je sieben Bit, wobei abhängig von dem zu sendenden Zeichen verschiedene Kombinationen von Einsen und Nullen gesendet werden. Der Buchstabe "R" sieht dann z.B. so aus: 1010010. Elektrisch bedeutet das nichts anderes als den Wechsel von hohen und niedrigen Spannungspegeln.

Um diese Spannungswerte und damit die Zeicheninformation über die Telefonleitung zu schicken, verwandelt ein Akustikkoppler oder ein Modem die Spannungswerte in Töne. Liegt eine "1" vor, so wird ein höherer Ton übertragen als wenn eine "0" vorliegt. Und dazu brauchen wir die beiden vorhin erwähnten Frequenzkanäle. Die empfangenen Daten müssen natürlich wiederum in ein lesbares Format für den Computer verwandelt werden, d.h. wieder in eine Folge von Einsen u. Nullen.

Diesen Vorgang nennt man Demodulation.

## Die serielle Schnittstelle

Allgemeine Betrachtungen

Ohne die serielle Schnittstelle nach RS232 wäre DFü in der heutigen Form undenkbar, nicht nur, daß man mit weniger Leitungen auskommt als bei parallelem Vorgehen, die DFü mit seriellem Verfahren ist auch sicherer. Für die Kommunikation über eine Parallelschnittstelle bräuchten wir nicht nur die acht Datenleitungen, sondern eine weitere für die Masse, also neun. Bei größeren Entfernungen und hoher Leitungszahl kommt es leicht zu elektrischen Problemen, wie z.B. dem Leitungswiderstand und induktiven Störungen. Nicht ohne Grund wird eine parallele Verbindung zwischen Computer und Peripherie so kurz wie möglich gehalten. Wer schon einmal ein solches Kabel zu lang gewählt hat, beispielsweise zu einem Drucker, der kann dies bestätigen.

Wegen der wenigen nötigen Leitungen sowie besonderer Spannungspegel treten solche Probleme bei seriellem Datenverkehr kaum auf. Im Normalfall, also bei Verwendung einer Übertragungsgeschwindigkeit von 300 bis 1200 Baud kommen wir mit ganzen drei Leitungen aus: Die erste zum Senden, die zweite zum Empfangen und die dritte als Masse.





Damit genug der grauen Theorie. Dem Leser, der sich bis hierher durchgequält hat, möchte ich danken. Bekundet er doch Interesse an einer sehr interessanten Nutzung unseres 8-Bit Rechners.

Es geht nun weiter mit ein paar Begriffserklärungen, die ich für das bessere Verständis der gesamten Materie für sinnvoll erachte. Wer die Begriffe kennt - einfach überlesen.

## Kleines Lexikon der DFü

LOGIN, LOGON
Die Identifizierung eines Benutzers gegenüber der Mailbox.

LOGOUT, LOGOFF
Das Gegenteil von Logon, entspricht dem Beenden einer Mailbox-Verbindung.

UPLOAD
Wenn Sie einen vorbereiteten Text in eine Mailbox hineinladen wollen, so spricht man von einem Upload.

DOWNLOAD
Laden Sie selbst eine Datei aus einer Mailbox, so spricht man von einem Download. Die Texte liegen stets im ASCII-Format vor, und können mit jedem Textverarbeitungsprogramm weiter bearbeitet werden. Sollten Sie Programme "Downloaden", so liegen diese im LIST-Format vor.

BRETT
Dies sind die Themenbereiche, die in einer Mailbox angeboten werden.

ZEITLIMIT
Um zu verhindern, daß ein Benutzer stundenlang eine Mailbox für andere Anrufer blockiert, gibt es in den meisten Mailboxen eine maximale Aufenthaltsdauer. Ist diese Zeitspanne abgelaufen, so beendet das System selbsttätig die Verbindung. Meist geschieht das nach 15-30 Min.

SYSOP
Abkürzung für SYStem-OPerator. Dies ist der Betreiber einer Mailbox.

USERLISTE
Alle eingetragenen Benutzer einer Mailbox sind in der Regel in einer abrufbaren Liste aufgeführt. Oft ist auch angegeben, wann ein Benutzer zum letzten Mal im System war.

## Was bietet eine Mailbox?

Mailboxen werden überwiegend von privaten Betreibern unterhalten. Der Rest verteilt sich auf Computershops und kommerzielle Unternehmen, die ihre Systeme gegen Entgelt zur Verfügung stellen.
Normalerweise wird sich ein Einsteiger in die DFü auf die privaten Systeme beschränken, die ohne Kostenbeteiligung benutzt werden können.
Den größten Nutzen zieht man, wenn man die Box als lokales Kommunikationsmedium ansieht und entsprechend nutzt. Man kann sich mit Bekannten oder anderen Leuten über alles mögliche austauschen, diverse Anzeigen absetzen usw.
Nicht geeignet ist dies über den Nahbereich hinaus, es sei denn, man faßt sich sehr kurz. Die Telefonkosten wirken sehr abschreckend.

Ob eine Box für Sie in Frage kommt, richtet sich nach der Bedienerfreundlichkeit sowie dem Vorhandensein grundsätzlicher Dienstleistungen. Endlose Menüs, viele Bildchen, gar fehlende Benutzerführung oder ständige Übertragungsfehler sind keine Empfehlung, sinnvolles Arbeiten ist hier nicht möglich.

## Ausgabesteuerung

Die folgenden Kontrollcodes sollten immer funktionieren:

CTRL-X Abbruch der Textausgabe
CTRL-S Stoppen einer Textausgabe
CTRL-Q Fortsetzung einer Textausg.

## Minimalangebot einer Mailbox

Die nachfolgend aufgeführten Punkte kann man von jeder Mailbox erwarten:

- Öffentliche Mitteilungen. (schwarzes Brett)
- Persönliches Postfach. (mit Schutz durch Passwort)
- Hard- und Softwarebörse. (rein private Anbieter)
- Neueste Informationen aus den Bereichen DFÜ, Computer aber auch Politik, Sport usw.
- Möglichst aktuelles Verzeichnis nationaler und internationaler Mailboxen.
- Dialogmöglichkeit mit dem Sysop.
- Programmbibliothek zum Downloaden.
- Help-Funktionen zu Betrieb und Bedienung der Box.
- Kleine Sammlung interessanter Textbeiträge von Benutzern.
- Benutzerstatistik und -liste, sehr wichtig, wenn man einen bestimmten Benutzer sucht.

Das Thema DFÜ ist hiermit beileibe noch nicht beendet. Ich habe nur einen kleinen, für uns Hobbyuser interessanten Ausschnitt gewählt, und versucht, Ihnen dieses Gebiet näherzubringen.

Nur keine Angst davor! Es geht eine große Faszination davon aus, wenn man sich das erste Mal in einer Mailbox einloggt und die Texte sieht, die über den Bildschirm scrollen.

Denken Sie mal darüber nach!

SD

## ATARI-Messe in Düsseldorf

Vom 23.8.-25.8 1991 fand die diesjährige ATARI-Messe in Düsseldorf statt, wie wir Euch in den letzten Ausgaben bereits berichtet hatten.

Hier nun der umfassende Bericht von den Geschehnissen um und auf der Atari-Messe.

Donnerstag ging es in Richtung Düsseldorf los. Mit einem HERTZ-LKW, vollgefüllt mit Waren und Messeaufbauten, machten wir uns auf den Weg. Da wir uns vorher stundenlang den Kopf darüber zerbrochen hatten, wie wir uns Euch am besten präsentieren könnten und daher ein fertiges Standkonzept vorlag, war der Aufbau eine recht schnelle, wenn auch äußerst schweißtreibende Geschichte. Nach drei Stunden war alles fertig, schön plaziert und sehr sehenswert.

Am nächsten Morgen begann das Spektakel. Die ersten Neugierigen trafen ein, Abonnenten und andere alte Bekannte wurden gesichtet, es wurde viel Kaffee getrunken und viel in der Software gestöbert.

Gegen Mittag kam der ABBUC zu Besuch an unseren Stand. Es wurden weitere Kontakte geknüpft, Interviews abgehalten und Informationen ausgetauscht.

Auch kamen schon die ersten Händler aus dem östlichen Teil Deutschlands auf uns zu, die doch sehr über unsere Produktvielfalt überrascht waren.

Der erste Tag klang dann mit einer "Come Together"-Party von Atari aus, auf der man in angenehmer Buffet-Atmosphäre mit verschiedenen Großhändlern in Verbindung kam.





Am Samstag ging es dann so richtig rund, wie der Volksmund sagt. Gegen Mittag war von unserem Stand nur noch die Decke zu sehen, da die Massen hinein kamen. Wieso hinein? Wir hatten unseren Stand für alle Besucher sehr offen gestaltet, jeder konnte die Ware "be"-greifen, denn schließlich haben wir ja nichts vor Euch zu verbergen. So kam es denn auch, daß sich folgender Dialog dauernd wiederholte:
Kunde: "Was, ihr habt noch etwas für den XL?" KE-SOFT: "Ja klar, das alles hier!" Kunde: "Oh, g..., sogar noch die ganzen alten Module! Klar, da nehme ich mir noch mal eines mit, ich mache nämlich eigentlich überhaupt nichts mehr mit dem XL, aber das erinnert mich wieder so an die alten Zeiten und dann kann ich die alte Kiste nochmal hervor kramen!"

Wir sahen viele überglückliche Gesichter an diesen Tagen, die sich in ihre "Computer-Kindheit" versetzt fühlten und sich darüber nur allzusehr freuten! Außerdem meinten auch viele, daß es solch geniale Klassiker auf den neuen Rechnern überhaupt nicht mehr gäbe!

So ging denn auch der zweite Tag dahin mit dem beruhigen Gefühl, viele neue Kunden gewonnen und auch viele alte erfreut zu haben.

Zudem hatten die Gespräche des Vorabends bereits gefruchtet, so daß wir ab Nachmittag u.a. ETERNAL DAGGER zusätzlich anbieten konnten!

Der letzte Tag war wieder mehr ein Tag der Gespräche und des Kennenlernens. Es war nicht mehr ganz so voll, dafür konnte man sich noch intensiver dem Kunden und seinen Bedürfnissen widmen.

Auch hatten wir ein freundliches Gespräch mit Harald Schönfeld, worin beide Seiten klarstellten, nicht an weiteren Streitereien Interesse zu haben. Vieleicht findet sich demnächst sogar ein "Quick" Workshop im ZONG, geschrieben von Harald Schönfeld.

Ein paar Worte zu unseren 8-Bit Nachbarn: Bei Firma Klaus Peters gab es, laut Geschäftsführer, keinerlei interessante Neuheiten, über die es sich zu berichten lohnen würde.

Beim AMC-Verlag gab es als Neuheit eine XL-Maus zu sehen, welche auch auf ST/Amiga und Amstrad-PC läuft! Außerdem wurden Spielepakete zusammengestellt. In Kürze soll "Jinks" erhältlich sein.

Neben einigen Schnäppchen auf diversen Ständen gab es noch beim 1. Atari-Club Colonia einige PDs zu erstehen (für DM 2,-- das Stück). Der Verkauf war nach eigenen Angaben zufriedenstellend.

Insgesamt war für uns und unsere Kundschaft die Atari-Messe ein voller Erfolg. Auch im nächsten Jahr werden wir wieder dabei sein!

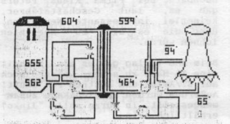
## Simulations-Spiele

Diese Art von Spiel kennt wohl jeder, doch ist sie nicht jedermanns Geschmack. Wer jedoch einmal auf eben solchen gekommen ist, der kommt so leicht nicht mehr von ihnen los, fesseln sie doch den Spieler oft über Stunden, bis er endlich sein Ziel erreicht hat.

Wir möchten diesmal vier Spiele vergleichen, die momentan noch erhältlich sind und eine gewisse Aktualität aufweisen!

Sicher hat jedes für sich eine eigene Art, und eine Flugsimulation ist auch nicht gleich der eines Kraftwerks, doch haben alle Simulationen gewisse Gemeinsamkeiten und lassen sich in diesen auch vergleichen.

## Scram




Bei diesem Spiel spielt man den Wächter eines AKWs. Völlig unpolitisch motiviert muß man sich mit dem komplexen System von drei Wasserkreisläufen auseinandersetzen und bestimme Meßwerte beobachten. Nun wäre ja alles wunderbar, hätte man das AKW nicht in einer Erbeben gefährdeten Gegend gebaut. So kommt es, vom Spiellevel abhähnig, öfter mal zu Störungen in einzelnen Teilbereichen des AKWs. Man muß nun durch logisches Kombinieren und Beobachten die Schwachstelle entdecken und durch Arbeiter beheben. Man hat jedoch nur eine begrenzte Anzahl von Arbeitern zur Verfügung. Ziel ist es, maximales an Strom zu produzieren. Verloren hat man, wenn es zu einem GAU kommt, bzw. zu einem Abbrennen des Reaktorblockes! Im Lieferumfang des Spieles ist ein 40-Seitiges in englisch geschriebenes Anleitungsheft, Diskette & Kassette.

Die Grafik ist mittelmäßig, bunt und sehr übersichtlich. Man hat das gesamte Kraftwerk auf einen Blick und kann die Meßwerte sofort überall ablesen.
Die Sounds sind dürftig, Man erwartet jedoch auch nicht mehr.
Der Spielspaß hält sehr lange an! Man muß sich erst einfinden, was jedoch einem Simulationsfreak nur Spaß bereiten kann.
Der Preis ist in Ordnung.

Insgesamt ein überzeugendes Konzept mit wissenswerten Hintergrundinformationen.

## Submarine Commander

Bei diesem U-Boot Simulator muß man alle im Mittelmeer befindlichen feindlichen Verbände vernichten. Dazu hat man eine Karte, einen Radar sowie ein Teleskop zur Verfügung. Beschießen kann man die schiffe mit Torpedos, welche aber auch von den Gegnern abgeschossen werden können! Wird man gejagt, sollte man auf Tauchstation gehen, jedoch nur solange der Luftvorrat reicht. Man findet sich in einem Cockpit wieder, welches alle Bedienelemente sowie den momentanen Zustand anzeigt.
Grafisch kann man dieses Spiel als gelungen bezeichnen, hat man doch alles auf einen Blick. Auch die Darstellung der Kampfszenen wirkt gut!
Der Sound ist sehr realistisch!
Der Spielspaß ist sehr hoch, hat man sein U-Boot ersteinmal richtig im Griff. Da man auch den Level erhöhen kann, ist für langen Zeitvertreib gesorgt.
Insgesamt für DM 19,80 ein Spiel auf Modul, welches beeindruckt!

## F-15 Strike Eagle

Wer träumt nicht davon, einmal über den Wolken zu sein, mit einem Jet durch die Lüfte zu fliegen und die Landschaft zu genießen, das ganze natürlich bequem aus dem Wohnzimmer heraus gelenkt.

Ganz so idyllisch ist "America's #1 Jet Fighter Simulation" nicht. Hier geht es mehr um konkrete Fakten und damit um zu zerstörende Ziele.

Man steuert einen F-15 Jet, der aus acht verschiedenen Missionen seine Lieblingsaufgabe wählen kann. Auf dem Bildschirm sieht man sein Cockpit mit allen vorhandenen Funktionen. Dazu natürlich noch seine Umwelt mit allen möglichen Zielen, wie Luftlandebahnen, gegnerische Jets, Panzern und anderes Ungeziefer, welches es zu vernichten gilt.





Aufgabe ist es, alle Feinde auszuradieren. Man hat als Kampfmittel Bomben, Kurz- und Langstreckenrakete, einfache Schüsse u.v.m.

Die aktuelle Geschwindigkeit kann man individuell einstellen, muß man mal schnell davon kommen, hat man einen "After Burner" der einem Feuer unterm Hintern macht.

Zu dem Spiel gibt es ein umfangreiches Handbuch, welches alle Spielsituationen, alle Instrumente, die Bedienung und alle Missionen ausführlich erklärt.

Zudem erhält man noch einen kleinen Kurs in Aerodynamik und Flugzeugkunde um sein eigenes und die gegnerischen Flugzeuge besser zu verstehen.

Zusätzlich ist noch eine aktuelle Update Karte dabei, die eine weitere Mission (Lybien '86) sowie den Nachtflug erklärt.

Grafisch ist das Spiel gut aufgemacht in Vektorgrafik gehalten, damit auch alle Darstellungen in den richtigen Proportionen stehen. Zudem ist die Grafik recht schnell, sodaß man nicht erst lange auf das nächste Bild warten muß. Die Bilder gehen flimmerfrei ineinander über.

Der Sound ist nicht umwerfend, aber paßt. Musik ist keine vorhanden.

Micropose hat in die Mission recht markabere Element einfließen lassen, denn alle Missionen beruhen auf realen Gefahrenherden (Nord-Vietnam, Irak, Syrien etc.).

Sieht man davon einmal ab, macht das Spiel richtig Spaß, denn selten sieht man eine solch gelungene und vor allem schnelle Flugsimulation.
Der Preis ist für ein solches TOP-Game eher zu niedrig.

Insgesamt ein tolles Spiel mit gutem Konzept, guter Grafik und einem sehr schönen Stil.

## Kennedy Approach




Den U-Boot-, Kraftwerk- und Flugsimulationen möchten wir hier noch eine Flugkontrollsimulation gegenüber stellen.

Man muß versuchen, möglichst viele Flugzeuge so zu manövrieren, daß sie alle auf dem richtigen Flughafen landen bzw. zum richtigen Flughafen geschickt werden.

Dazu kann man über fünf Fluggebiete verfügen, in denen ein oder zwei Flughäfen liegen. Kommt nun aus irgendeiner Richtung ein Flugzeug an, so muß es in die Richtung weiter geleitet werden, in die es will, bzw. das Landen auf dem bestimmten Flughafen ermöglichen.

Zusätzlich warten natürlich schon die nächsten Flugzeuge am Boden auf die Erlaubnis zum Abheben.

Mit der Zeit sammeln sich eine ganze Menge an Flugzeugen an. Diese kann man beeinflussen, indem man ihnen eine neue Höhe sowie eine neue Richtung zuweist.

Dies läuft über Tastatur/Joystick-Bedienung. Nachdem man diese Angaben eingestellt hat, hört man sich (also den Flugkontrolleur) mit dem Piloten sprechen und ihm die Anweisungen sagen. Man muß diese und das "Roger" des Piloten abwarten, (beides digital), bevor man die nächste Änderung angibt, denn sonst führt sie der Pilot natürlich nicht aus!

Drumherum hat man eine Story gebastelt, bei der, wie sollte es anders sein, sich alles um das Geld dreht. Ziel ist es, der Chef der Flugkontrolle vom Kennedey Flughafen in New York zu werden. Dazu muß man sich von unten nach oben arbeiten, und immer schwieriger werdende Fluggebiete kontrollieren. Hat man ein solches über eine gewisse Dauer hinaus geschafft, wird man befördert und erhält mehr Geld, da man in eine höhere Lohngruppe aufgestiegen ist.

Die Grafik ist passend. Man hat sich relativ stark an den Originalbildschirm bei einer Luftüberwachung gehalten. Die Darstellung der Flugzeuge ist schlicht, aber dadurch bleibt selbst im größten Gewirr alles noch übersichtlich!

Musik gibt es keine. Die Sounds sind auch eher schlicht. Jedoch haut einen die digitalisierte Sprache in ihrem Ausdruck und vor allem ihrer Qualität um. Man bewegt ein Flugzeug und hört anschließend die Anweisung.

Der Spielspaß ist überdurchschnittlich. Man fühlt sich über längere Zeit motiviert, auch wenn man am Anfang erst ein wenig die Zeichen der Zeit, bzw. die des Flugzeuges, erkennen muß. Ich verstehe vollkommen, daß so ein Run auf diese Simulation losgegangen ist, auch wenn wie erwähnt die Grafik eher als funktionell denn als schön zu bezeichnen ist.

Der Preis ist nicht zu hoch, passend zu dem ingesamt als sehr interssant zu bezeichnenden Spiel!

### Übersicht

### Spieldauer

Kennedy Approach: 10-30 min
F-15 Strike Eagle: 15-45 min
Scram: 30-60 min
Submarine Commander: 30-90 min

### Grafik/Animation

| | | |
|---|---|---|
| F-15 Strike E.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| Submarine Com.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |
| Scram: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Kennedy Appro.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |

### Sound/Musik

| | | |
|---|---|---|
| Kennedy Appro.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| F-15 Strike E.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Scram: | ♥♥♥♥♥♥ | =06 |
| Submarine Com.: | ♥♥♥♥♥♥ | =06 |

### Spielspaß

| | | |
|---|---|---|
| F-15 Strike E.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Kennedy Appro.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Scram: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Submarine com.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |

### Preis

| | |
|---|---|
| Submarine Commmander: | DM 19,80 |
| Scram: | DM 19,80 |
| Kennedy Approach: | DM 24,80 |
| F-15 Strike Eagle: | DM 29,80 |

### Preis/Leistung

| | | |
|---|---|---|
| Scram: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Submarine Com.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| F-15 Strike E.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| Kennedy Appro.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |

Gesamtbewertung

| | | |
|---|---|---|
| Kennedy Appro.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| F-15 Strike E.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Scram: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| Submarine Com.: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |

### Fazit

Insgesamt überzeugten alle Simulationen auf Ihre Art. Am meisten beeindruckte mich jedoch Kennedy Approach durch die geniale Sprachausgabe und das leichte Einfinden in das komplexe, aber leicht zu verstehende Konzept!

Alle Spiele sind ihr Geld und ihre Spielzeit wert!

MB





# Plots

Wie schon in der letzten Ausgabe angekündigt, wollen wir Euch heute das neue Spiel aus dem Hause Mei-Hei-Soft vorstellen.

Das Spiel ist die inzwischen zweite Umsetzung des bekannten (?) Spielhallenspieles "Plotting". Die erste Umsetzung heißt übrigens "Plot" und befindet sich auf "Player's Dream I".

## Das Original

Aufgabe bei "Plotting" ist es, einen Haufen Symbolblöcke durch Bewerfen mit gleichen Blöcken zu eliminieren. Immer wenn man mit einem Block einen oder mehrere gleiche trifft, verschwinden diese, und man erhält den nächsten in der Flugbahn des geworfenen Steines liegenden Block als Wurfstein. Weiß man nicht mehr weiter, kann man sich einen "Blitz"-Stein nehmen, der jeden beliebigen Stein eliminieren kann. Sind nur noch eine bestimmte Anzahl Steine übrig, hat man den Level geschafft.
Als weitere Hindernisse kommen dann später noch verschiedene Wandaufbauten sowie Röhren hinzu, die die Flugbahn erheblich einschränken. Das Spiel kann wahlweise allein oder zu zweit gleichzeitig (jeder Spieler hat eine Hälfte des Bildschirmes) gespielt werden.

Wie man sieht, handelt es sich bei "Plotting" um ein reines Denkspiel, bei dem eine Menge Vorrausplanung notwendig ist, um einen Level erfolgreich zu beenden.

## Die Umsetzung

Da das Spielprinzip bereits geschildert wurde, möchte ich an dieser Stelle nur noch auf die Unterschiede eingehen.

Zunächst der Lieferumfang: Das Cover von "Plots" sieht wirklich hervorragend aus! Mein Kompliment an den Zeichner, wer immer es auch sein mag.

Die Grafik ist recht gut umgesetzt, alle Figuren sind gut zu erkennen, alles ist schön bunt. Einziges Manko ist, daß die Steine recht klein geraten sind.

Sounds im Spiel gibt es nur wenige, und diese wenigen sind auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Musik ist nur in Form eines acht Töne langen "Schlagzeugrhythmus" vorhanden, der schon nach zwei Sekunden zum Abschalten öde klingt. Den hätte man besser weglassen sollen.

Das Spiel selbst scheint gut umgesetzt zu sein, bis man es zum erstenmal spielt. Die aus der Spielhalle bekannte Logik, den nächsten dahinterliegenden Stein zu bekommen, wurde hier nicht berücksichtigt. Bei dieser Umsetzung bekommt man scheinbar per Zufall einen neuen Stein, wodurch das Spiel vom Denkspiel zum Zufallsspiel degradiert wird, eine Vorrausplanung ist nicht mehr möglich.



Da es sich bei der uns zur Verfügung stehenden Version scheinbar noch nicht um die Endfassung des Spieles handelt, möchte ich hier von einer Bewertung absehen. Ich gehe davon aus, daß dieser grobe Fehler in der fertigen Version beseitigt wird, ansonsten würde ich niemandem empfehlen, das Spiel zu kaufen, obwohl der Zweispieler-Modus sicherlich seinen Reiz hat.

Sobald uns die Endversion zur Verfügung steht, werden wir einen Kurztest veröffentlichen, der die fehlende Bewertung nachholt.

# Sound Digitizer

Seit einigen Jahren ist der Begriff "Sampling" in aller Munde. Zuerst wurde diese Entwicklung nur bei sehr teuren Musikinstrumenten, wie z.B. dem Fairlight CMI oder dem Synclavier, für die man noch einige hunderttausend Mark hinblättern mußte, eingesetzt, später dann konnte man schon für unter DM 10.000,-- einen leistungsfähigen Sampler, wie z.B. dem Emu-Emax, um nur einen zu nennen, erwerben.
Findige Softwareentwickler sahen ihre große Chance: Soundsampler Programme für gängige Computer, damals hauptsächlich der Apple Macintosh, später auch der Atari ST. Zunächst unterstützten diese Programme nur den Sampler, später ersetzten sie ihn dann sogar.
Da die Technologie inzwischen rapide preisgünstiger geworden ist, gibt es auch für den kleinen Atari schon einen solchen Soundsampler. Bei dem hier beschriebenen Gerät handelt es sich um eine Weiterentwicklung des bereits in ZONG 12/89 vorgestellten Sound'n Sampler II von Ralf David.

Im Lieferumfang enthalten ist eine stabile Pappschachtel, in der sich das Sampler Modul, eine Programmdiskette sowie eine ausführliche deutsche Beschreibung befindet.

Das Sampler Modul besitzt ein Anschlußkabel, welches an den Joystickport des Atari gesteckt wird, zwei weitere Buchsen, 5-Pol DIN und Chinch, an die die gewünschte Klangquelle gekoppelt wird, sowie einen Drehregler zur Aussteuerung.

Auf der Diskette befindet sich der Digital-Data-Editor. Mit diesem Programm können Samples aufgenommen, abgespielt, bearbeitet und abgespeichert werden. Verschiedene Sample-Raten und Modi stehen zur Auswahl. Als Tonquelle kann man wahlweise ein Mikrofon, ein Tape-Deck, einen Platten- oder CD-Spieler oder jedes ähnliche Gerät verwenden, das Klänge in Form von Spannungssignalen weitergibt.

Die Qualität der Samples hängt natürlich von der Sample-Rate ab. Bei eingeschaltetem Bildschirm lassen sich aber dennoch recht gute Ergebnisse erzielen. Die Bedienung und die deutsche Beschreibung sind verständlich und einfach gestaltet, so daß man auch ohne jegliche Erfahrung gleich ans Werk gehen kann. Zum Einbauen in eigene Programme sind mehrere Demonstrationen auf der Diskette enthalten, außerdem ist dieser Vorgang in der Anleitung ebenfalls ausführlich beschrieben.

Fazit: Man erhält für relativ wenig Geld ein recht leistungsfähiges Gerät mit vielen Einsatzmöglichkeiten.



Hersteller:
EDV-Computer
Shop Berlin

Preis:
DM 59,80
(KE-SOFT)

KE

| | | |
|---|---|---|
| Bedienung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| Klang: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |
| Einsatz: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Preis/Leistung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =14 |
| Gesamt: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |

# Spy vs. Spy III Arctic Antics

Im dritten Teil der von der Zeitschrift MAD ursprünglich erfundenen "Spion gegen Spion" Geschichte, geht es in die Anarktis. Doch für alle, die die ersten beiden Teile noch nicht kennen, hier noch einmal die Aufgabe:





Zwei Feindliche Spione sind auf der in der Arktic liegenden Insel gelandet und wollen nun von dort entkommen. Leider gibt es nur EINE Rakete, und außerdem benötigt man noch drei wichtige Gegenstände, um die Rakete benutzen zu können. So kommt es, daß nun beide Spione wild auf der Insel nach den Gegenständen suchen, sich dabei Schneeballschlachten liefern und sich gegenseitig Fallen stellen. Wer es zuerst schafft, zu entkommen, hat gewonnen. Sind beide zu langsam, kommt der große Schneesturm und keiner hat gewonnen.

Im Spiel kann wahlweise allein oder zu zweit gleichzeitig (geteilter Bildschirm) auf einer von sieben auszuwählenden Inseln, die jeweils mehrere Bildschirme groß sind, herumlaufen, in Iglus gehen, nach Gegenständen suchen, ausrutschen, Fallen stellen, versinken, ertrinken und noch eine Menge andere spaßige Dinge tun, immer mit dem Ziel vor Augen, als erster zu entkommen. Unterstützt wird man vom sogenannten "Trapulator", der die gefundenen Gegenstände aufbewahrt und es ermöglicht, an jeder beliebigen Stelle Fallen aufzustellen oder sich die Karte anzusehen.

## Bewertung

Die Hintergrundgrafik sieht wirklich arktisch aus. Auch die Spione und Gegenstände, sowie die Auslacher, wenn ein Spion in eine Falle tappt, sind sehr gut gelungen.
Die Hintergrundmusik klingt ganz lustig, nervt aber nach einiger Zeit etwas. Die Sounds sind zum Spielablauf passend.

Das Spiel macht alleine Spaß, obwohl man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnen muß, denn diese ist nicht gerade einfach (viele Funktionen). Zu zweit allerdings wird es erst richtig interessant, denn dann kann man sich richtige Schlachten liefern und sich gegenseitig verfluchen!

Einziges Manko ist die lange Ladezeit, die immer in Kauf genommen werden muß. Spielt man allerdings zu zweit gegeneinander, lohnt es sich auf jeden Fall.



Hersteller
Databyte

Datentr.:Kass.

Preis: DM 9,80
(KE-SOFT)

KE

| | | |
|---|---|---|
| Grafik: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Sound/Musik: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Spielspaß: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |
| Preis/Leistung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Gesamt: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |

# Stack Up

Nach der großen Welle der TETRIS-, HATRIS- und COLORIS-Spiele folgt nun aus England auch die Antwort von Zeppelin Games: Stack Up.

Wie üblich, sieht man auf dem Bildschirm einen Becher von der Seite, in den nun die verschiedenen Teile hineinfallen. Bei diesem Spiel handelt es sich um verschiedene Symbole, von denen jeweils mehrere gleichzeitig in einer Gruppe nach unten fallen. Diese Gruppe kann natürlich nach links und rechts verschoben, sowie die einzelnen Symbole vertauscht werden. Ziel ist es, möglichst Reihen von mindestens drei gleichen Symbolen wahlweise horizontal, vertikal oder diagonal zu bilden, da diese vom Bildschirm verschwinden und somit Platz für neue Symbole machen.

Nach einer bestimmten Anzahl verschwundener Symbole hat man den Level geschafft. Die verschiedenen Level bietet zusätzliche TETRIS-artige Features wie Aufbauten, auftauchende Steine usw.

Als besonderen Gag kann man sich eines von vier Symbolsets auswählen: Symbole (Augen, Kreuze, Kreise usw.), Bilder (Herz, Pacman, Torte usw.), Griechische Zeichen und Verkehrsschilder.

### Bewertung

Beim ersten Spiel fällt mir sofort die lustige Animation der Symbole auf, denn diese sind nicht etwa starr und bewegungslos, sondern drehen, schieben, schnappen und mampfen munter vor sich hin. Je nachdem, welches Symbolset man gewählt hat, kann man auf verschiedene Weise belustigen.

Die übrige Grafik läßt nebenbei auch keine Wünsche offen, auch die Animation ist schön flüssig.

Die Sounds klingen Zeppelin-Draconus-mäßig seltsam blasphemisch und namenlos, einfach unnennbar, aber dennoch nicht schlecht. Musik ist leider nicht vorhanden.

"Stack Up" reizt und frustriert gleichzeitig. Anfangs schafft man kaum eine Gruppe, auch nach einigen Spielen ist es noch sehr schwer. Nach viel Übung kommt man dann doch noch ein paar Level weiter, dennoch braucht man nur mal einen kurzen Moment lang nicht aufzupassen, und schon wird man Opfer der gelben Gefahr. Dagegen sollte man Crelm Zahnpasta mit dem Mirakel-Präperat "Fraudulin" oder Shrill Petrol mit dem neuen Zusatz GLC-9424075 nach 18 Uhr 9424047 nehmen. Das Spiel kann also sehr schnell beendet sein. Für Tüftelspieler und Tetris-Freunde ist es allerdings unentbehrlich!

Fazit: Man erhält für DM 12,50 ein unterhaltsames, interessantes, etwas frustrierendes, spaßiges, gefährliches, blasphemisches, namenloses, unnennbares Spiel. Es ist sehr kurzweilig, man kann immer mal wieder eine Runde spielen (nachdem man es von Kassette geladen hat, hehe!).

Hersteller:
Zeppelin Games

Datenträger: Kass

Preis: DM 12,50
(KE-SOFT)



KE

| | | |
|---|---|---|
| Grafik: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Sound/Musik: | ♥♥♥♥♥♥ | =06 |
| Spielspaß: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Preis/Leistung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |
| Gesamt: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |

## HERO

Ein weiteres Mal steht ein Spiel von Activision auf dem Prüfstand. Diesmal muß man verschollene Bergmänner bergen, die in verschollen Stollen auf ihren Helden (engl. Hero) warten. Man selbst steuert eben diesen Helden. Er besitzt einen kleinen Hubschrauber auf seinem Rücken, sodaß er durch die Lüfte schweben kann. Jedoch macht ihm widerliches Ungeziefer einen dicken Strich durch die Rechnung.
Er ist jedoch mit einem Laser ausgestattet, so daß er diese "zur Seite räumen" kann. Zudem versperren ihm ab- und zu dicke Mauern den Weg. Diese kann er dann mit einem gezielten Einsatz von Dynamitstangen aus dem Weg räumen.
In diesem Spiel ist zwar nicht alles Gold, was glänzt, aber alles, was blinkt, im hohen Maße tödlich! So gibt es aus Lava bestehende Geröllmassen, welche man nicht berühren darf.
Der Weg, den man durchfliegen muß, verläuft mal waagerecht, mal senkrecht. Mal geht es über Steine, mal über Wasser und mal per Floß durch den See, bis man seinen Kumpel gefunden hat.
Hat man die niedrigeren Level geschafft, kann man sich auch höhere Level anwählen.





### Bewertung

Die Grafik haut einen sicher nicht um. Sie ist zwar recht einfach gehalten, doch dabei immernoch bunt und übersichtlich. Die Animation des bunten Fliegers wirkt gut.

Sounds hört man nur von der einfachen Sorte, sie klingen aber immer noch recht passend.

Dieses Spiel reizt mich immer wieder mal zwischendurch. Der Grund ist klar: Man hat am Anfang schnell Erfolgserlebnisse und kommt so gut voran. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an, so daß man so nach und nach immer länger davor sitzt, ohne gefrustet zu werden.

Das Spiel ist, auch durch die Tatsache, daß es auf Steckmodul geliefert wird, ideal, um mal schnell zwischendurch eine Runde zu spielen. Aber auch längere Sitzungen lassen sich angenehm durchhalten.

Da man auch in höheren Leveln anfangen kann, muß man nicht immer die gleichen von vorne spielen!

Für ein Modul, welches extra aus den USA importiert wurde, DM 24,80 zu zahlen, halte ich bei diesem Spielspaß für gerechtfertigt.

Insgesamt wieder ein spaßiges und herausforderndes Spiel auf Steckmodul zu einem relativ günstigen Preis.

Hersteller:
Activision

Datentr.: Modul

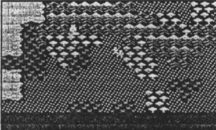
Preis: 24,80
KE-SOFT



MB

| | | |
|---|---|---|
| Grafik: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Sound/Musik: | ♥♥♥♥♥♥ | =06 |
| Spielspaß: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =11 |
| Preis/Leistung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Gesamt: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |

## The Eternal Dagger



"Eternal Dagger" ist ein Fantasy-Abenteuer, das die Fortsetzung des bekannten "Wizard's Crown" darstellt. Nachdem Tarmon besiegt wurde, begann das Land Arghan wieder aufzublühen, doch plötzliche Attacken von Dämonen und Untoten störten den Frieden. Aus Furcht vor einem neuen Bösen begann Kaitar nach den Quellen der Unruhe zu suchen. Er schaffte es, mit einem Zauberer der Mittelwelt Kontakt aufzunehmen, der ihm eine schreckliche Warnung übermittelte: Arghan wird das Ziel einer neuen Invasion, einer Invasion, die das Leben aufsaugt und eine blasse, leere Schale des Nichts zurücklassen wird.
Auch die Mittelwelt wurde bereits durch eine solche Invasion zugrunde gerichtet! Ssur, der Zauberer der Mittelwelt, kämpft nun den letzten verzweifelten Kampf um seine Welt. Die Warnung ist klar: Wenn Ssurs Welt vollständig besiegt wird, wird Arghan das nächste Ziel der Angriffe sein. SSur ist allerdings in der Lage, eine kleine Tür zu seiner Welt zu öffnen, die nur acht Abenteurer, ohne jegliche Ausrüstung, durchwandern können. Doch wer es wagt, soll gewarnt sein, denn die Mittelwelt ist anders, als andere Welten: Die Gesetze der Natur sind anders, und die Abenteurer müssen viel lernen (und vergessen), bevor sie ihre Aufgabe erfüllen können.

Soweit ein Auszug aus der (englischen) Vorgeschichte von "Eternal Dagger".

Nach Laden des Spieles muß man sich zunächst vier Datendisketten erstellen. Dies ist ein Vorgang, der zwar ganz einfach ist, aber zirka eine halbe Stunde Zeit in Anspruch nimmt. Naja, währenddessen kann man ja einen Kaffee trinken gehen.

Ist dies geschafft (die Datendisketten, nicht der Kaffee), kann man loslegen. Entweder, man benutzt die bereits vorhandenen Charactere, oder man kreiert sich eigene, oder - oha! - man transferiert die Charactere aus dem geschafften "Wizards Crown"-Adventure.

Beginnt man nun das eigentliche Spiel, findet man sich im "Wizards Tower" wieder. Dort kann man seine Charactere ausrüsten usw. Hat man genug herumgekruschelt, begibt man sich auf den Weg.

Die nun folgende Landschaft ist von oben zu sehen, die Party wird als zwei Abenteurer dargestellt. Per Tastatur kann man nun umherlaufen, das Terrain untersuchen etc. Auf seiner Reise begegnet man vielen freundlich und weniger freundlich gesonnenen Gesellen und Monstern, redet mit Leuten, findet Gold und Gegenstände und erforscht die Landschaft oder die Dungeons.

## Bewertung

Die grafische Darstellung ist in der "Wander"-Phase gut gelungen, alle Terrainteile sind gut erkennbar. Im Textmodus wird der normale Atari-Zeichensatz benutzt.

Das Spiel selbst ist sehr interessant, allerdings nur, wenn man viel Zeit hat und sich für Rollenspiele interessiert. Wer sich in das Spiel hineinarbeitet, wird viel Spaß damit haben.
Der Preis geht mit DM 24,80 für ein solch komplexes Spiel auf jeden Fall in Ordnung.

| Hersteller SSI | |
|---|---|
| Datentr.: Disk | |
| Preis: 24,80 KE-SOFT | KE |

| | | |
|---|---|---|
| Grafik: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =10 |
| Atmosphäre: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =09 |
| Spielspaß: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =14 |
| Preis/Leistung: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =12 |
| Gesamt: | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | =13 |







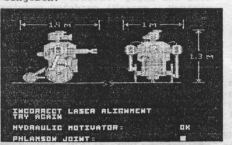
# Hacker

Holger Frankenstein

Legende:

S = Startpunkt (im Südpazifik)
1 = Schweiz (Bern)
2 = Ägypten (Kairo)
3 = Griechenland (Athen)
4 = Indien (Neu-Dehli)
5 = Kanada (Montreal)
6 = Japan (Tokio)
7 = China (Shanghai)
8 = Haiti
9 = Großbritanien (London)
A = USA (San Francisco)
B = USA (Washington D.C.)
X = Tod

Um die Funktionskontrolle des SRU zu umgehen, sollte man am Anfang des Spieles bei LOGON "Australia" eingeben.




Folgende Codewörter werden während des Spieles abgefragt:

1. Name der Firma: Magma LTD.
2. Seriennummer des SRU: AX-0310479
3. Antriebsart des SRU: Hydraulic
4. Standort der Firma: Australia

Die Städte in der Reihenfolge 1-9 und A,B ansteuern. Die X-Felder meiden, sonst Krrk!

1-> Kartenteil für $5000 kaufen, "Deed to Swiss Chalet" und "Chronograph" kaufen.

2-> "Chronograph" geben, "Esmerald Scarab" und "Gold Statuette of Tut" kaufen.

3-> Nur "Esmeral Scarab" geben.

4-> Nur "Gold Statuette ..." geben.

5-> "Deed to a Swiss Chalet" geben, nur "Stocks & Bonds" kaufen.

6-> "Stocks & Bonds" geben, "Cultured Pearls" und "35mm Camera" kaufen.

7-> "Cultured Pearls" geben, nur "Jade Carving" kaufen.

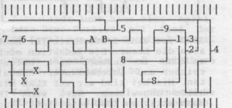
8-> Nur "35mm Camera" geben.

9-> "Jade Carving" geben, "Autographed Beatles Album" kaufen.

A-> Nur "Autographed B..." geben.

B-> Vollständiges Dokument abliefern.

Da nach etwa 7 Stationen die SRU unsichtbar wird, muß man sich anhand der Töne orientieren!



# Great Amer. Cross CRR

- Ralf Patschke

Hier ein paar kleine Tips zu diesem Spiel.

Wenn man die Polizei überholen will kann man entweder tanken, maximal

60 Mph fahren, oder sie mit 240 Mph überholen. Nachdem man nach der letzten Methode überholt hat, sind meist auch die anderen schneller, so daß man selber auch ohne großes Risiko etwas schneller fahren kann.

Bei der Tour von L.A. nach N.Y. ist es für Anfänger leichter hohe Positionen zu erreichen, wenn man um 16.00 Uhr startet.

Die Tankstellen sind ca. alle 100 Meilen.

# Universal Hero

Das Programm Universal Hero ist fehlerhaft. Wenn man beim Computer die ID eingeben will, stürzt das programm ab und hinterläßt einen "ERROR 164". Dies kann man durch Ändern der Sektoren $A2 Byte $5C und Byte $65 von $D0 in $F0 beheben.

# Aufruf

ZONG ist eine Zeitschrift für Euch, also die Leser. Die Redaktion möchte ZONG in Zukunft noch umfangreicher und interessanter Gestalten. Hierbei sind wir auf EURE Mithilfe angewiesen. Nur, wenn IHR Euch aktiv an ZONG beteiligt, kann das Magazin noch besser werden. Es gibt viele Wege, wie Ihr Euch an ZONG beteiligen könnt:

Leserbriefe

Durch Einsenden von Leserbriefen könnt Ihr Eure Meinung sagen, Fragen stellen und allgemeine Tips geben. Natürlich wird jeder Leserbrief von uns beantwortet.

Programme

Sicherlich haben viele von Euch das eine oder andere Programm geschrieben. Warum sollen diese Programme in der Schublade vergammeln? Eine Veröffentlichung in ZONG wird auf jeden Fall honoriert! Um welche Art von Programm es sich handelt, ist völlig egal, ob Spiel, Anwendung, Utility oder Demo. Auch die verwendete Programmiersprache spielt keine Rolle: Erlaubt sind Basic, Turbobasic, Action, Quick, Assembler, sowie alle weiteren bekannten Sprachen. Vorraussetzung ist allerdings, daß das Programm in einer lauffähigen Version vorliegt. Zu eingesandten Programmen sollte eine Beschreibung beiliegen.

Tips & Tricks
Karten und Komplettlösungen

Für die Rubik "Spieletips" werden immer Tips zu Spielen sowie Karten und Komplettlösungen zu Adventures gesucht. Karten sollten mit Kugelschreiber oder Tusche auf weißem Papier gezeichnet sein.

Programmiertips

Auch die Rubik "Programmierung" kann weiter ausgebaut werden, wenn Ihr uns Eure eigenen Programmiererfahrungen zusendet. Schreibt bitte einen leicht verständlichen Text und fügt die besprochenen Programme auf Diskette bei.

Natürlich wird jede Veröffentlichung von uns angemessen honoriert! Bitte vergeßt nicht, bei Einsendungen auf dem Brief oder den Beschreibungen sowie auf den verwendeten Disketten Euren Namen sowie Eure Anschrift anzugeben, damit wir immer wissen, von wem die Werke stammen, und es keine Verwechslungen gibt.

Sendet Eure Beiträge an:

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4





# PD-Software

In diesem Monat dürfen sich alle Spielefreaks freuen, denn gleich drei neue Spieledisketten lagen uns bis Redaktionsschluß vor. Aber auch die Adventurefreunde kommen auf Ihre Kosten. Doch genug der langen Vorrede, auf geht's:

## Lord Of Darkness
## Platoon

Muster von: KE-SOFT, PD-S10

Auf dieser Diskette befinden sich zwei ganz unterschiedliche Spiele. Bei "Lord Of Darkness" handelt es sich um ein sehr gut gemachtes Rollenspiel. Nach Wahl eines Characters und Vergabe dessen Eigenschaften geht's auch schon los. Man wandert per Joystick in der Landschaft umher und versucht, gegen die zahlreichen Gefahren (Wasser, Monster, einstürzende Brücken etc.) zu bestehen und dabei möglichst viel Erfahrung zu sammeln. Auf seinem Weg sollte man möglichst viel Gold sammeln und natürlich Gegenstände der besiegten Gegner an sich nehmen. Zaubersprüche und -Tränke helfen, je nachdem, wie groß die Zauberkraft des Characters ist.
Aufallend an diesem Spiel ist die einfach Bedienung, man kommt sofort ohne jegliche Anleitung damit klar. Auch die Grafik und Soundeigenschaften lassen keine Wünsche offen.

Auf der Rückseite der Diskette befindet sich "Platoon". Bei diesem nicht ganz harmlosen Spiel gilt es, sich per Fadenkreuz durch verschiedene Szenen gegen Soldaten, Hubschrauber und Bomben zu behaupten. Als Waffen stehen normale Gewehrkugeln sowie Handgranaten zur Verfügung.
Das Spiel liegt hier in einer von KE-SOFT verbesserten Version vor, in der die Fehler des Originals (Soldaten außerhalb des Bildschirmes etc.) ausgemerzt wurden.

Fazit: Allein schon "Lord Of Darkness" ist das Geld für die PD-Diskette wert. "Platoon" kann man getroßt als nette Zugabe verstehen.

## KE-SOFT
## Demodisk I

Muster von: KE-SOFT, PD-S26

Auf dieser Diskette befinden sich insgesamt zehn Demoversionen von bekannten KE-SOFT Spielen:

- Oblitroid: Die Demo zeigt einige Screenshots.
- Tecno Ninja: Auch diese Demo zeigt einige Screenshots.
- Die Außerirdischen: Diese Demo erzählt in gut animierter Form die Story des Spieles. Einige der Bilder aus dem Spiel runden das Bild ab.
- Cultivation: Eine spielbare Demoversion mit zehn der im Original vorhandenen 100 Level.
- Zebu-Land: Auch hier eine spielbare Demo-Version mit fünf der 50 Level aus dem Original-Spiel.
- Drag: Ebenfalls fünf spielbare Level, im Original 50.
- Zador: Auch das chinesische Steinspiel läßt sich spielen, allerdings mit nur einem Level und einer sehr knapp bemessenen Zeit.
- Sogon: Kistenschieberei in Perfektion, ebenfalls spielbar, wieder mit fünf von fünfzig Leveln.
- Bros: Ein Super-Mario-Brothers-Verschnitt, nett gemacht, ebenfalls spielbar.
- Dredis: Die "Tetris"-Umsetzung für den XL/XE. Hier läßt sich einer der schwierigen Level anspielen.

Zu dieser Diskette braucht man nicht mehr viel zu sagen, allein schon die Anzahl der vorhandenen Spiele rechtfertigen einen Kauf. Daß die Spiele auch noch von sehr hoher Qualität sind, sei nur nebenbei erwähnt.

### KE-SOFT Demodiskette II

Muster von: KE-SOFT, PD-S27

Nun ist sie endlich da, die zweite KE-SOFT Demodiskette. Auch auf Ihr befinden sich wieder ein paar sehr interessante Programme:

- Bomber Jack: Der Höhlenmensch, der zum Goldgeier geworden ist, kann angespielt werden. Fünf Level sind vorhanden.

KE's Musikeditor: Vier Musikstücke, die mit dem Editor erstellt wurden, werden von einem Jukeboxprogramm abgespielt. Die Titel sind: "Human Transmission" von Konzept, "Little 15" von Depeche Mode, "When The Rain Begins To Fall" von Pia Zadora und Jermaine Jackson sowie "My Way", der Klassiker in der Gipsy-Kings-Version.

- Mission: Bei dieser spielbaren Version sind die Türen etwas vertauscht und die Energie ist sehr knapp. Im Ganzen kann man sich jedoch ein sehr gutes Bild von der Qualität des Originales machen.

- Tobot: Der Roboter in Nöten präsentiert sich mit fünf spielbaren Leveln.

- Ashido: Zu diesem Spiel sind leider nur einige Screenshots zu bestaunen.

- Fred: Auch diese spielbare Demoversion vermittelt einen sehr guten Eindruck vom Originalspiel von KE-SOFT.

Für diese Diskette gilt das Gleiche, wie für die Demodisk I. Die Spiele sind alle qualitativ sehr hochwertig. Einen solchen Spaß bekommt man selten für nur DM 5,--.

### Movie Maker Love Show

Muster von: KE-SOFT, PD-E05

Eine neue Diskette aus der Erotik-Reihe von KE-SOFT. Eine genaue Beschreibung der Vorgänge möchte ich mir sparen, erwähnt werden sollte jedoch, daß die Diskette auf beiden Seiten einen mit dem Movie-Maker erstellten Film zeigt.

Wie alle anderen Erotik-Disketten ist auch diese nur gegen Einsendung eines Altersnachweises erhältlich.

### Abenteuer in Schottland

Muster von: KE-SOFT, PD-A16

Zu guter letzt nun noch ein interessantes Grafikadventure.

Als Neffe eines bekannten Professors, der an einem geheimen Projekt arbeitet und nur mit Dir zusammen Urlaub in Schottland macht, mußt Du eines Morgends feststellen, daß sowohl er als auch Euer Boot entführt wurden. Nun stehst Du also da und das Abenteuer beginnt.

Aufgabe ist es, den entführten Professor zu finden und zu befreien. Das Spiel bietet eine Menge sehr schöner Bilder, eine gute Stimmung sowie interessante deutsche Texte.

Wer es noch nicht hat, sollte es sich auf jeden Fall zulegen (sofern er Abenteuerspiele mag).





# Adventure Programmierung

## Der Parser

Der Parser ist derjenige Programmteil eines Adventures, der die eingegebenen Dinge zerlegt und erkennt. Dies ist natürlich wichtig, da Euer Programm sonst nicht auf die Eingaben des Spielers reagieren kann.

Um einen Parser zu schreiben, müssen wir uns zuerst überlegen, in welcher Weise er die eingegebenen Dinge verstehen soll, also:

- Wieviele Wörter

- Wieviele Buchstaben pro Wort

Die erste Frage läßt sich recht einfach klären. Die meisten Abenteuerspiele benutzen einen sogenannten "Zwei-Wort-Parser". Alle Befehle sind hier entweder in der Form VERB-OBJEKT oder OBJEKT-VERB einzugeben. Hier einige Beispiele:

VERB-OBJEKT

Nimm Flasche
Lege Geld
Öffne Tür
Drücke Klingel
Grabe Loch
Befestige Seil

OBJEKT-VERB

Flasche nehmen
Geld hinlegen
Tür öffnen
Klingel drücken
Loch graben
Seil befestigen

Welche dieser beiden Formen man wählt, hängt hauptsächlich vom eigenen Geschmack ab. Man sollte sich jedoch darüber im Klaren sein, daß die erste Version bei manchen Formulierungen recht seltsam klingen kann. Dies ist immer dann der Fall, wenn zusammengesetzte Verben erforderlich sind: Der Satz "Biege die Lampe herunter", kann in der VERB-OBJEKT-Form schlecht eingegeben werden: "Biege Lampe". Da fehlt ein wichtiges Wort!
In der OBJEKT-VERB-Form kann man jedoch einfach "Lampe herunterbiegen" verwenden.

Im Endeffekt läuft die ganze Sache darauf hinaus, daß man, sollte man die VERB-OBJEKT-Form wählen, besser einen Parser schreibt, der auch drei Worte versteht.
In den hier angeführten Beispielen verwenden wir die OBJEKT-VERB-Form, die uns die Analyse eines dritten Wortes spart.

Nun die zweite Frage: Wieviele Buchstaben pro Wort. Als Beispiel nehmen wir einmal vier Buchstaben.

NEHM = Nehmen
LEGE = Legen
BEFE = Befestigen
OEFF = Oeffnen
GRAB = Graben (oder vielleicht Grabstein, oder Grab?)

Wie man sieht, hat es einen entscheidenden Nachteil, eine festgelegte Anzahl Buchstaben zu verwenden. Am sinnvollsten ist es natürlich, immer das Ganze eingegebene Wort zu erkennen, nur so können Verwechslungen ganz ausgeschlossen bleiben.

## Codierung

Die Codierung in Turbobasic gestaltet sich eigentlich ganz einfach, da wir hier die INSTR-Funktion zu Hilfe nehmen können. Diese Funktion sucht einen Teilstring in einem Gesamtstring und liefert als Wert die Position des Teilstrings im Gesamtstring.

Doch erstmal der Reihe nach. Zunächst muß ein Befehl eingegeben werden:

```
INPUT EING$
```

Danach sollte man den eingegebenen Befehl in die einzelnen Worte zerlegen. Hierzu weisen wir einfach den Teil des EING$ bis zu Space dem OBJEKT$ zu, den Teil nach dem Space dem VERB$.

```
POS=INSTR(EING$," ")
OBJEKT$=EING$(1,POS-1)
VERB$=EING$(POS+1,LEN(EING$)
```

Nach diesem kurzen Anweisungen haben Verb und Objekt voneinander getrennt jeweils in einem seperaten String. Nun gilt es nur noch, die beiden Worte im Gesamtwortverzeichnis wiederzufinden. Zuvor noch einige Worte zum Aufbau des Gesamtwortverzeichnisses. Die Wörter werden am besten (mal wieder) in einem String abgelegt. Damit keine Oberschneidungen zustande kommen können (z.B. "NEHMELEGESCHNEIDE" in einem String würde auch "MELEG" als Verb erkennen), werden die einzelnen Worte voneinander getrennt und durch ein Kennungszeichen markiert.

Außerdem soll vor jedem Wort der Code stehen, den das Wort als Ergebnis liefert:

```
GESAMTVERB$="•A♥NEHMEN•B♥LEGEN•C"
```

Die Zeichen "•" und "♥" sollen im Programm dann Zeichen sein, die nicht mit eingegeben werden können. Eine entsprechende Eingaberoutine werden wir später schreiben.
Die Buchstaben "A", "B", "C" usw. werden im Programm durch die Zeichen ersetzt, die den Code als Zeichen darstellen. Also: Code eins durch CHR$(1) (=Ctrl.A), Code zwei durch CHR$(2) (=Ctrl.B) usw.

Nun können wir den VERB$ im GESAMTVERB$ suchen, nachdem wir den VERB$ kurz bearbeitet haben:

```
VERB(LEN(VERB$)+1,LEN(VERB$)+1)="•"

-MOVE ADR(VERB$),ADR(VERB$)+1,LEN(VERB$)

VERB$(1,1)="♥"
```

Diese Zeilen hängen vorne das "♥" und hinten das "•" an, damit der String im Gesamtverzeichnis auch wiedergefunden werden kann.

```
Z=INSTR(GESAMTVERB$,VERB$)-1
VCODE=ASC(GESAMTVERB$(Z,Z))
```

Somit haben wir den Code für das Verb gefunden. Das Objekt wird abenso behandelt.

Nun noch einmal das gesamte Listing zum Ausprobieren. In Klammern stehende Begriffe, z.B. <Ctrl.A> werden als Tastenkombination eingegeben.

```
10 DIM GESAMTVERB$(31),GESAMTOBJEKT$(23),EING$(40),OBJEKT$(40),VERB$(40)
20 GESAMTVERB$="-<Ctrl.A>+NEHMEN-<Ctrl.B>+LEGEN-<Ctrl.C>+BEFESTIGEN-"
30 GESAMTOBJEKT$="-<Ctrl.A>+STEIN-<Ctrl.B>+SEIL-<Ctrl.C>+GELD-"
40 INPUT "Befehl ";EING$
50 POS=INSTR(EING$," ")
60 OBJEKT$=EING$(1,POS-1)
70 VERB$=EING$(POS+1,LEN(EING$)
80 OBJEKT$(LEN(OBJEKT$)+1,LEN(OBJEKT$)+1)="-"
90 -MOVE ADR(OBJEKT$),ADR(OBJEKT$)+1,LEN(OBJEKT$)
100 OBJEKT$(1,1)="+"
110 VERB$(LEN(VERB$)+1,LEN(VERB$)+1)="-"
120 -MOVE ADR(VERB$),ADR(VERB$)+1,LEN(VERB$)
130 VERB$(1,1)="+"
140 Z=INSTR(GESAMTOBJEKT$,OBJEKT$)-1
150 OCODE=ASC(GESAMTOBJEKT$(Z,Z))
160 Z=INSTR(GESAMTVERB$,VERB$)-1
170 VCODE=ASC(GESAMTVERB$(Z,Z))
180 ? OCODE,VCODE
```

Damit verabschieden wir uns bis zum nächsten Mal. Dann geht es weiter mit ein paar Falscheingabe-Problemen.





# PM-Grafik

## Teil III

In den letzten beiden Ausgaben haben wir uns mit den wichtigsten Grundlagen der Player-Missile Grafik beschäftigt. Nun zeigen wir Euch noch ein paar interessante Einsatzmöglichkeiten der PM-Grafik. Alle besprochenen Programme befinden sich auf der Programmdiskette und können vom Auswahlmenü durch "Playermissile-Demo" angewählt werden.

## PM-Grafik als Cursor

Da der normale Cursor die gleiche Farbe, wie die Schrift besitzt, kann es bei Textverarbeitungen leicht zu Verwirrung kommen. Abhilfe schafft da ein als Cursor benutzter Player.

Nach Starten des Programmes erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirmes der PM-Cursor, der nun mit den Cursortasten umherbewegt werden kann.

### Programmaufbau

| Zeile | Erklärung |
|---|---|
| 140 | Einschalten des Grafimodus 0. |
| 150 | Dimensionieren der Strings "Cursor" und "Leer". |
| 160 - 170 | Initialisieren der beiden Strings. |
| 180 | Festlegen der PM-Startpage. |
| 190 | Berechnen der Startadresse. |
| 200 - 220 | Löschen des ersten Player-Bereiches. |
| 230 - 250 | Initialisieren der PM-Grafik. |
| 260 | Setzen der Playerfarbe. |
| 270 | Setzen der Schriftfarbe. |
| 280 | Setzen der Playerbreite. |
| 290 - 300 | Festlegen der Startposition des Cursors. |
| 310 | Listen des Programmes zum Füllen des Bildschirmes. |
| 320 | Schleifenanfang. |
| 330 | Setzen der horizontalen Position. |
| 340 | Kopieren des Cursors in dem PM-Rambereich = Setzen der vertikalen Position. |
| 350 | Einlesen eines Tastendruckes. |
| 360 - 390 | Nach links bewegen, wenn Cursor-links Taste gedrückt. |
| 400 - 430 | Nach rechts bewegen, wenn Cursor-rechts Taste gedrückt. |
| 440 - 470 | Nach oben bewegen, wenn Cursor-oben Taste gedrückt. |
| 480 - 510 | Nach unten bewegen, wenn Cursor-unten Taste gedrückt. |
| 520 | Schleifenende. |

## PM-Grafik als Gitter

Manchmal möchte man einen bestimmten Bildschirmaufbau entwerfen. Der normale blaue Bildschirm ist dazu etwas ungeeignet, weil man nur schwerlich die Position eines Zeichens abzählen kann.

Das vorliegende Programm benutzt die vier Player und Missiles, um ein kariertes Muster über den gesamten Bildschirm zu verteilen.

Natürlich kann man ohne Probleme in diesem Gitter einzelne Zeichen abzählen oder sogar programmieren.

Programmaufbau

| Zeile | Erklärung |
|---|---|
| 140 | Einschalten des Grafimodus 0. |
| 150 | Dimensionieren des Gitter-Strings. |
| 160 | Initialisieren des Strings. |
| 170 | Festlegen der PM-Startpage. |
| 180 | Berechnen der Startadresse. |
| 190 - 250 | Füllen aller vier Player und Missiles mit dem Gittermuster. |
| 260 - 280 | Initialisieren der PM-Grafik. |
| 290 - 320 | Setzen der Playerfarben. |
| 330 - 400 | Setzen der horizontalen Positionen und Breiten aller vier Player. |
| 410 - 440 | Setzen der horizontalen Positionen der vier Missiles. |
| 450 | Setzen der Breite aller vier Missiles. |
| 460 | Setzen der Bildschirmfarbe. |
| 470 | Setzen der Schriftfarbe. |
| 480 | Festlegen der Priorität. |

## PM-Grafik als Fenster

Seit es 16-Bit Computer gibt, hat sich in vielen Programmen die "Window"-Technik durchgesetzt. Da der Atari XL/XE diese Technik hardwaremäßig leider nicht besitzt, muß man sich hier anders helfen. Dies geht zum Beispiel, indem man einfach einen Rahmen zeichnet, in dem die gewünschte Information steht. Wichtig ist natürlich, daß nach Ausblenden des Rahmens der alte Inhalt wieder zu sehen ist.

Um einen solchen Rahmen besser vom übrigen Bildschirminhalt abzuheben, kann man ihm eine andere Farbe geben, was sich mit Playern sehr gut realisieren läßt.

Das vorliegende Programm benutzt zwei Player, um einen 12*12 Zeichen großen Rahmen mitsamt Inhalt zu zeichnen.

Programmaufbau

| Zeile | Erklärung |
|---|---|
| 140 | Einschalten des Grafimodus 0. |
| 150 | Dimensionieren des Text-Strings. |
| 160 | Festlegen der PM-Startpage. |
| 170 | Berechnen der Startadresse. |
| 180 | Eingeben der horizontalen Position des Fensters. |
| 190 | Eingeben der vertikalen Position des Fensters. |
| 200 - 220 | Löschen der ersten beiden Player-Bereiche. |
| 230 - 260 | Füllen der verwendeten Player-Bereiche. |
| 270 - 290 | Initialisieren der PM-Grafik. |
| 300 - 310 | Setzen der Playerfarben. |
| 320 - 350 | Setzen der horizontalen Positionen und Breiten der beiden Player. |
| 360 | Setzen der Schriftfarbe. |
| 370 - 410 | Einlesen und Ausgeben der Daten des Fensterinhaltes. |
| 420 | Warten auf einen Tastendruck. |
| 430 - 540 | Daten des Fensterinhaltes. |





## PM-Grafik als Röhren

Jeder von Euch kennt sicherlich den berühmten "Röhren"-Effekt. Mit Hilfe von DLI's läßt sich dieser Effekt sehr leicht vertikal umsetzen, es entstehen also horizontale Röhren.

Was aber, wenn man nun vertikale Röhren haben möchte?

Mit Hilfe von PM-Grafik kann man auch dieses Problem einfach und elegant lösen.

Das vorliegende Programm benutzt vier Player und zwei Missiles, um am linken und rechten Bildschirmrand je eine Röhre zu erzeugen.

Programmaufbau

| Zeile | Erklärung |
|---|---|
| 140 | Einschalten des Grafimodus 0. |
| 150 | Festlegen der PM-Startpage. |
| 160 | Berechnen der Startadresse. |
| 170 - 190 | Löschen des Player- und Missile-Bereiches. |
| 200 - 260 | Füllen der Player- und Missile Bereiches mit "Röhren"-Daten. |
| 270 - 290 | Initialisieren der PM-Grafik. |
| 300 - 330 | Setzen der Playerfarben. |
| 340 - 390 | Setzen der horizontalen Positionen der Player und Missiles. |
| 400 | Setzen der Priorität, damit die Missiles die Farbe von Playfield 3 (Register 711) annehmen. |
| 410 | Setzen der Farbe von Playfield 3 (=Missilefarbe). |
| 420 | Setzen der Bildschirmfarbe. |
| 430 - 440 | Setzen des rechten und linkes Randes. |
| 450 - 460 | Setzen der Player-Breiten. |

# Programmdisk

## Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegter Diskette automatisch geladen.

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei.

Das KE-SOFT Logo verschwindet nach einer kurzen Pause von selbst, es kann aber auch vorzeitig durch Tippen von START, dem Feuerknopf oder einer CX-85 Taste abgebrochen werden.

Die Auswahl der Programme im Menü erfolgt per Joystick hoch/runter oder per CX-85 Tasten "8" und "2". Per Feuerknopf/Enter-Taste wird das gewählte Programm geladen.

# Dig Out

| | |
|---|---|
| Programmart | Spiel |
| Autor | Kemal Ezcan |
| Bedienung | Joystick |

Gleiche Symbole fressen.

Aufgabe des Spielers bei diesem Spiel ist es, mit dem Greifer immer zwei gleiche Symbole hintereinander zu fressen. Das hört sich zwar einfach an, ist aber beim Spielen spätestens nach einigen Levels sehr schwierig. Folgende Feinde wandern zusätzliche durch das Labyrinth:

- Minen. Berührt die Mine den Körper des Greifers, verliert man ein Leben.
- Sauger. Berührt der Sauger den Köper des Greifers, muß ein Symbolpaar mehr gesammelt werden, um den Level zu schaffen.
- Säure. Berührt die Säure den Körper des Greifers, zieht er sich zurück.

Um die Monster loszuwerden, kann man sie einfach (mit dem Maul) auffressen, dort können sie keinen Schaden anrichten.

## Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus angewählt werden.

## Bedienung

Vor Spielbeginn kann der Schwierigkeitsgrad per SELECT-Taste eingestellt werden. Er wird durch die Anzahl der Minen auf dem Bildschirm angezeigt. Für Kinder ist die leichteste Stufe geeignet, Erwachsene sollten mindestens bei Stufe drei anfangen.
Ein Druck auf die START-Taste läßt das Spiel beginnen. Der Greifer wird per Joystick gesteuert, per Knopf zieht er sich zurück.

## Tips



- Wählt immer den kürzesten Weg!
- Nur keine Hektik!
- Auf keinen Fall ein falsches Symbol fressen, lieber warten!
- Erst planen, dann bewegen!





# Bannermaker

| | |
|---|---|
| Programmart | Anwendung |
| Autor | Kemal Ezcan |
| Bedienung | Tastatur |

Druckt große Schriftzüge.

Viele von Euch kennen sicherlich das Programm "The Print Shop". Dieses sehr leistungsfähige Programm bietet die tolle Möglichkeit, Schriftzüge in einer Monumentalgröße auf dem Drucker auszugeben.

Das Problem hierbei ist allerdings, daß man den Print Shop nicht mehr kaufen kann! Nebenbei ist der Ausdruck mit dem Print Shop recht langsam und erlaubt nur vorgegebene Zeichensätze.

Das vorliegende Programm erlaubt es, einen beliebigen Text von bis zu vierzig Zeichen Länge in einem beliebigen Zeichensatz in beliebiger Größe aufzudrucken.

## Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus angewählt werden.

## Bedienung

Nach Starten des Programmes erscheint zunächst das Hauptmenü. Hier hat man folgende Wahlmöglichkeiten:

- Text eingeben. Man gibt einfach per Tastatur den auszudruckenden Text mit maximal 40 Zeichen Länge ein.
- Zeichensatz laden. Hier gibt man den Dateinamen im Format D:NAME.EXT ein. Als Datenformat werden 1024 Bytes Zeichendaten akzeptiert. Als Beispiel sind die Zeichensätze DATA70.CHR und WESTERN.CHR auf der Programmdiskette abgespeichert.
Nach erfolgreichem Laden des Zeichensatzes wird der eingegebene Schriftzug mit dem geladenen Zeichensatz angezeigt, ein Tastendruck führt zum Menü.
- Horizontale Größe eingeben. Man kann hier eine Größe von 1-10 für die Breite der Zeichen bestimmen. Bei der Druckerausgabe ist dies die Höhe des Ausdruckes, die den Papierverbrauch bestimmt.
- Vertikale Größe eingeben. Hier wird eine Höhe von 1-10 für die Zeichen eingegeben. Bei der Druckerausgabe bestimmt dies, wie breit der Ausdruck wird. Das Programm zentriert den Ausdruck übrigens automatisch.
- Ausdruck. Nach Wählen dieses Menüpunktes tippt man entweder die RETURN-Taste, um den Ausdruck zu starten, oder eine andere Taste, um ins Menü zurück zu gelangen.

## Drucker Anpassung

Die Druckeranpassung ist ganz einfach im Programm vorzunehmen. Die gesamten erforderlichen Daten stehen in Zeile 20 des Programmes. Probiert das Programm zunächst so aus, wie es ist, und ändert es dann ab, je nachdem, was passiert ist:

Zeilenvorschub - Variable LF$

Macht Euer Drucker nach jeder Druckzeile automatisch einen Zeilenvorschub, so setzt hier einfach "N" ein. Druckt er alles in eine Zeile, setzt "J" ein, gefolgt vom Druckercode für einen Zeilenvorschub.

Druckerinit - Variable INIT$

Hier kann eine Zeichenkette zur Druckerinitialisierung für das Programm eingesetzt werden. Soll die Zeichenfolge auf dem Drucker ausgegeben werden, ist als erstes Zeichen "J" in den String einzusetzen. Bei Druckern, die z.B. das inverse Space nicht ganz ausdrucken (z.B. Gemini 10x) sollte man z.B. den Zeilenvorschub verringern.

Ausgabezeichen - Variable CH$

Hier steht das Zeichen, das auf dem Drucker als Schriftfarbe ausgegeben wird. Viele Drucker erlauben hier CHR$(219) als inverses Space. Soll der Ausdruck schneller gehen, oder hat Euer Drucker ein solches Zeichen nicht, kann man statt dessen z.B. auch einen "*" einsetzen.

## Tips

Da man mit dem Programm beliebige Zeichensätze verwenden kann, ist es natürlich auch ohne Probleme möglich, Grafiken mit auszugeben, indem man diese einfach in den Zeichensatz hineindefiniert! Eurer Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt!
Natürlich könnt Ihr uns auch interessante Zeichensätze zusenden!

# Swop

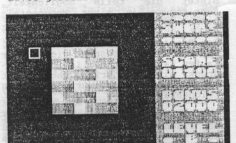
| Programmart | Spiel |
|---|---|
| Autor | Kemal Ezcan |
| Bedienung | Joystick/CX-85 |

Alle Farbquadrate beseitigen.

Damit Eure Gehirnzellen immer schön flexibel bleiben, hier wieder mal ein kleiner Brainkiller.

Die Aufgabe ist einfach: Auf dem Spielfeld befinden sich Quadrate aus insgesamt vier verschiedenen Farben. Ihr könnt nun immer zwei nebeneinanderliegende vertauschen.

Liegen nach dem Vertauschen zwei gleichfarbige nebeneinander, verschwinden diese. Sind alle Quadrate weg, ist der Level geschafft und der nächste wird geladen. Bei der ganzen Sache muß man sich natürlich auch noch beeilen, denn wenn der Bonus abgelaufen ist, ist Feierabend. Der verbleibende Bonus wird zur Punktezahl addiert, wenn der Level geschafft wurde.



Falls Euch die fünf vorhandenen Level nicht ausreichen sollten, bringen wir in der nächsten Ausgabe noch einen Editor, mit dem Ihr Euch eigene Level für das Spiel machen könnt.

## Ladeanweisung

Das Spiel befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

## Bedienung

Die Bedienung erfolgt wahlweise über einen Joystick in Port eins sowie die Konsolentasten, oder über die CX-85 Zehnertastatur.

Joystick/Konsolentasten

START - Spiel beginnen
OPTION - Level von vorne
Joystick - Cursor bewegen
Knopf - Quadrat anwählen

CX-85 Zehnertastatur

ENTER - Spiel beginnen
ESCAPE/0 - Level von vorne
2/4/6/8 - Cursor bewegen
Enter - Quadrat anwählen

Nach dem Anwählen eines Quadrates wird der Cursor schwarz. Nun ist in die gewünschte Drehrichtung zu steuern, und das Quadratpaar dreht sich um. Soll das Quadrat nicht gedreht werden, ist einfach der Knopf, bzw. Enter zu drücken.
Hat man sich in eine ausweglose Situation hineinmanövriert, kann man den Level jederzeit von vorne beginnen, allerdings läuft der Bonuszähler weiter ab ...

# Hurdle Jumper

| Programmart | Spiel |
|---|---|
| Autor | Kemal Ezcan |
| Bedienung | Joystick/CX-85 |

Über alle Hürden springen.

Als Hürdenläufer hat man es nicht leicht, besonders, wenn man den Weltrekord brechen will! Hierzu wählt man sich am besten eine völlig alberne Strecke, auf der die Hürden etwas unregelmäßig verteilt sind, zum Üben aus und rennt nun blindlings drauflos.
Schafft man es, über alle Hürden zu springen, geht es sogleich auf zur nächsten Strecke. Stolpert man, folgt ein schmerzhafter Sturz. Unter "Stolpern" ist ein zu frühes oder zu spätes Springen über eine Hürde, oder ein Springen ohne Hürde zu verstehen.

## Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

## Bedienung

Ganz einfach: START oder ENTER (CX-85) Taste drücken, um zu beginnen, Joystickknopf oder eine beliebige CX-85 Taste, um zu springen.

# Musikbonus

| Programmart | Demo |
|---|---|
| Autor | Hans Dieter Schäfer |

Der Titel des Liedes lautet diesmal "O Caramba", und so lautet wahrscheinlich auch Euer Ausruf beim Hören des Stückes, denn es klingt wahrlich etwas seltsam, aber so sind die Mexikaner eben!

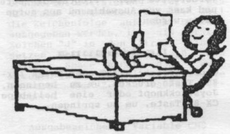


Erstellt wurde das Stück von Hans Dieter Schäfer mit KE's Musikeditor.

## Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

# Kontaktadressen



An dieser Stelle findet ihr immer die wichtigsten Adressen aus dem XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu den einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden.

- ABBUC e.V.
  Wieschenbeck 45
  W-4352 Herten

  Größter deutscher Atari 8-Bit Club, Clubmagazin, PD-Service, Bauplanservice, Reparaturservice.

- Dresdener Computer Center
  Kaitzer Straße 82
  O-8027 Dresden

  Atari XL/XE Fachgeschäft.

- EDV-Computer Shop
  Todtnauer Zeile 4
  W-1000 Berlin 28

  Zur Zeit einziger Atari XL/XE-Händler in Berlin.

- New Atari User
  P.O. Box 54
  Stafford
  ST16 1DR
  England

  Zeitschrift (ehemals Page 6)

- Computer Studio 2000
  Gohliserstraße 21
  O-8028 Dresden

  Softwareproduzent und -versand.

- KE-SOFT
  Frankenstraße 24
  W-6457 Maintal 4

  Softwareproduzent und XL/XE-Versand, ZONG-Magazin, PD-Service.

- Klaus Peters
  Von Humboldtstraße 28
  W-5620 Velbert

  Hardware & Reperaturen f. XL/XE.

- Petersen, Ulf / Liberal Dreams Software / Play It! / User-Mag-Software (sucht's Euch aus)
  Postfach 1103
  W-2322 Lütjenburg

  User-Mag, Hard & Softwareversand.

- Stichting Pokey
  T.a.v. John Maris, Rudolf Kahl
  Postbus 798
  3100 AT Schiedam
  NEDERLANDE

  Holländischer Club zur Erhaltung des XL/XE, Clubmagazin.

- Power Per Post
  Melanchtonstraße 75/1
  W-7518 Bretten

  Softwareproduzent und -versand.

## Aufruf

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste stehen: Schickt sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine Beschreibung des jeweiligen Angebots zusendet. Zweifelhafte Adressen werden nicht veröffentlicht.

## Angebote

Spiele für IBM-PC: Weird Dreams, Rick Dangerous II, E-Motion, Atomix, Lin Wu's Challenge, Monty Python, Xiphos, Nightbreed, Castle Master, Ra, Klax. Je nur DM 40,--

Kontakt: KE-SOFT, Tel. 06181/87539

---

Verkaufe 3-Kanal Lichtorgel (L-1000-3) neuwertig komplett für DM 65,--

Jens Kinmeyer, E.-M.-Arndt-Str. 12, O-9071 Chemnitz

---

Biete: Sherlock Holmes, Mercenary +Comp, Tecno Ninja, Gunlaw, Red Max, Invasion für zusammen DM 60,--

Volker Kroner, 05964/588

---

Verkaufe

Atari 130XE, Atari 800XL, 1050 mit Turbodrive und Centronic-Schnittstelle, Datasette, Zenith-Monitor, jeweils mit Kabel und Netzgerät sowie Tubobasic, Atmas II, Austro-Text, S.M.A. incl. Tabellencalculation, Briefkopf 1029, Text 130, DOS 3.0 & 2.5, Turbo-DOS, ca 40 PD-Disketten, sowie Bücher & Zeitschriften.
Alles zusammen für DM 600,-- VB.
Günter Soltmann, Schlehenbusch 7, W-3394 Langelsheim

---

### Verkaufe

Switch-Box, NP: 60,-- + 2 Centronicskabel, NP: 60,-- für zusammen

nur DM 60,--.

KE-SOFT, Tel: 06181-87539

---

Verkaufe

- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

## Gesuche

Suche Diskettenstation (bevorzugt 1050) natürlich voll funktionsfähig sowie Maltafel.
Klinner, Ringstr. 21, 8960 Kempten

---

Geil, habe immer noch keinen PD-Tauschpartner. Los, meldet euch doch endlich mal. MR

---

Such Livetapes dringend vom Metal-Hammer (1988) sowie Rock Hard (1991) Festival. Angebote an MR.

---

Suche ehrliche Mitspieler für eine Mini-Bundesliga mit bestimmten Spielen. Alles auf Postweg. Wer hätte Interesse ? MR

---

Wer verkauft seine Maltafel samt Malprogramm (Disk) ? Angebote bitte sehr schnell an MR.

---

Suche zur Vervollständigung meiner Sammlung Simulations-Programme (nur Originale) und Scenario-Disks. Schickt eure Listen mit Preisvorstellungen an:
Dieter Janert, Stollbergerstraße 82 o-1150 Berlin

---

Suche Software aller Art (Disk und Kassette sowie Modul) zu fairen Preisen. Vornehmlich alte Software, aber auch gegen neuere habe ich nichts. Listen mit Preisvorstellungen schnell an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

---

Suche Datasette 100% O.K., Feezer f. 800XL/130XE mit Anleitung und Wortschatz zu Dallas Quest.

M. Michalak-Mann, Kirchstraße 87, 4352 Herten

---

Suche COS/SIN-Routine in Assembler! Am besten im ATMAS II-Quellcode, benötige auch PLOT und DRAWTO aus Mercanery oder selbstgeschriebene!

Andreas Dilling, Friedhofweg 8, W-8489 Eschenbach.





## Vorschau ...

Der November kommt, und mit ihm die große Kälte. Passend zur nahenden Weihnachtszeit präsentieren wir Euch wieder eine prall gefüllte ZONG-Ausgabe mit vielen interessanten Themen.

- Großer Bericht über die am 5. Oktober stattfindende ABBUC-Jahreshauptversammlung.
- Exclusives Interview mit Grafik-Designer Rolf Arno Specht.
- Vergleichstest: Strategie-Kriegs-Spiele, Pro und Contra.
- Aktuelle Testberichte: Der Atari-Lightpen, das Mega-Magazin, Low-Price Disk I, Asteroids, Joust, Laser Robot.
- Vorstellung der neuesten PD-Disketten.
- Interessante Tips zu "Die dunkle Macht II".
- Programmierung von Windows mit dem XL/XE.
- Spannende Spiele auf der Programmdiskette: "Deepspace", das Weltraumabenteuer, "Escape from Earth", die letzte Rettung, der "Swop" Editor für eigene Bilder!
- Wie immer: Leserbriefe, Kleinanzeigen, Tips & Tricks, aktuelle Neuheiten ...

Und vieles mehr!

**ZONG 11/91 ist ab 1.11.1991 erhältlich!**